no.374
1990年 2/15
アミューズメント通信
FEBRUARY 15, 1990

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所 アミューズメント通信社 編集・発行人 赤木真澄　〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル)☎06(314)0309　定価400円　年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

SNKが業務用「マルチビデオシステム」

6ゲーム選択方式 レンタルゲーム制

プレイヤーはレンタル用本体とソフトを借り メモリーカードで、ゲームの続きを楽しめる

㈱エス・エヌ・ケイ(本社大阪、川崎英吉社長)ではこのほど、業務用TVゲーム機の新システム「NEO・GEO」(ネオ・ジオ)を発表し注目を集めている。

この「ネオ・ジオ」(新しい大地という意味)システムは、ゲームソフトがカートリッジ式になっているもので、一台のキャビネットに最高六本まで収納でき、プレイヤーがゲームを選択してプレイするという一台六役になること、またこの業務用TVゲームがそのまま家庭で楽しめるようにした同社特製の本体とソフトを、ゲーム場がプレイヤーにレンタルするシステムを採用したことが最大の特徴。さらにICカードにより、「ネオ・ジオ」のあるところならゲーム場でも家庭でも、世界中どこでも継続プレイができるというシステムも採用している。

これが普及すれば従来のゲーム場運営に変化を与えるだけでなく、家庭がゲーム場の延長にあることとなり、ゲームファンの層や流れにも大きな影響を及ぼし、AM業界の市場を広げることにもなるだけに、画期的なシステムと言える。

ゲーム場で設置運営するものは「マルチビデオシステム(MVS)」と呼び、25インチブラウン管使用のテーブル型とミニアップライト(ミディ)型、SCロケ用の19インチまたは15インチブラウン管使用アップライト型がある。うちSC用のみが未発表で、ソフトカートリッジ四本収納(あとは六本)となっており、このキャビネットはAOUエキスポで発表展示される。

「マルチビデオシステム」の本体。テーブル型(左)とミニアップライト型

本体には二枚基板が組込まれ、中央部にカートリッジの差込み口が並んでいる。カートリッジのコネクター部は、一つが二百四十ピン(百二十ピンが二列)もある。メイン基板には三つのゲートアレーで構成されたカスタムLSIとともに、16ビットと8ビットのCPUを使用し、画面のズーム、回転などの機能もある。このほかインカム集計を日付で表示するカレンダーIC、ゲーム選択プログラム、平均プレイタイムなど各種データ処理用マスクROM、音声合成七音やFM音源のサウンドICなどを搭載。キャビネット上部には、ゲーム選択表示用のイルミネーションパネルを設置。操作盤手前にICカードの差込み口がある。

ゲームソフト(右)と6本のソフトを装着した本体内の基板

キャビネットの価格は、25インチ型がいずれもOP価格三十六万円で、三月中旬発売予定。SC用は価格未定だが、三月下旬発売を予定している。

なおコピーなどへのセキュリティ対策でカスタムLSIが装備されているソフトのメモリー容量は最大330メガビットもあるが、今回発表されたソフト六作は42から62メガ。それでも従来機(業務用で標準40メガ、家庭用で4メガ程度)に比べると相当大きなメモリー量で、今後のソフト開発が大いに期待される。

今回発表されたソフトは発売順に(三月－五月)、戦争もの「NAM－1975」、野球ゲーム「ベースボールスターズ・プロフェッショナル」、麻雀「麻雀狂列伝」、ゴルフ「トッププレイヤーズゴルフ」、アクションRPG「マジシャンロード」、通信機能搭載バイクレース「ライディングヒーロー」。なお通信機能はカートリッジ側で行なう。ソフト一本はOP価格二万八千円から三万六千円まで。同社では初年度、業務用本体を国内三万台、海外七万台の計十万台、ソフトは二百万本前後の販売を見込んでいる。

IC内蔵のメモリーカードはレンタル用と共用でき、ゲーム終了時のデータ(二十七ゲーム分)を記憶し、次回のプレイ時に前回からの継続プレイが可能。ゲーム場でのゲームの続きを家庭でプレイすることもできる。同ICカード(価格未定)は大手家電メーカーからも市販される予定。

さてAM業界初のレンタルシステムだが、これはレンタル用本体と操作盤、ACアダプター、ソフトなどを、プレイヤーがゲーム場でレンタル料を支払って家に持ち帰り、家庭のテレビに接続(ビデオ、RGBと音声出力、RF出力がある)してプレイするというもので、これを同社では"テイクアウトゲーム"と呼んでいる。このハード部分の機能は業務用並みで(ただしカートリッジコネクターは二百本と業務用より少ない)、ソフトも業務用の範囲をカバーしている。

レンタル用本体の価格は、操作盤一台付きで希望小売価格五万八千円(追加操作盤五千八百円)。ソフト価格は業務用と同じ。同社ではこの本体を初年度三十万台、ソフト百二十万本から百五十万本の販売を見込んでおり、ゲーム場でのレンタルについて「現在の店員で十分運営できる。従来の売上げにレンタル料が加わるほか、新風営法の営業時間や入場時間制限による損失をカバーし、顧客管理も可能となる」また「レンタル料は各ゲーム場で設定してもらうが、希望があれば販売してもよい」としており、レンタル業務についてマニュアルを用意し、講習会を近く開く予定。

なおレンタル用ソフトについてはゲーム場のほか、ビデオレンタルショップ(全国チェーン店を持つ二社と提携、計約千四百店)でもプレイヤーが借りられるよう、現在準備を進めている。

ゲーム場で貸し出すレンタル用本体(ソフト装着時)と操作盤

ICメモリーカードと差し込み口で、上が「マルチビデオシステム」本体、下はレンタル用本体

レッドバロン訴訟の上告手続きで

連邦最高裁が申請却下

並行輸入基板の営業使用禁じる高裁判決確定

TVゲーム機の並行輸入基板を営業することは著作権(上映権)侵害に当たる——とした米国連邦控訴審判決(八九年七月十八日)が確定した。

この判決を不服とする原告のレッドバロン社は、八九年十二月に上告の申請を済ませたが、連邦最高裁判所は一月二十二日に、この申請を却下したもの(本紙第362号参照)。

米国連邦最高裁では上告を求める当事者の申請に対し、サーシオレイライ(裁量上訴)の手続きを行ない、上告許可を与えた場合だけ上告を認める、という制度を採用しており、連邦最高裁への上告は、先例のない事件や高裁が判例違反を犯した場合など極めて限られた事件しか認められず、大部分の上告申請は却下されるとされている。これは上告事件を審査して却下するという、日本の「上告却下」とは意味が異なるが、いずれの場合もその時点で判決は確定することになる。

敗訴したレッドバロン社のビル・ベッカム社長は、「並行輸入自体は適法なのに、営業使用が権利侵害となることには不満を感じるが、訴訟は終ったし、判決に従う。訴訟相手のタイトーに対しては最大の敬意を示したい」との"敗北宣言"を発表している。

出展41社の小間決定

出展1社取り消しで

AOUエキスポ、通路を広くとった配置で

「AOU1990アミューズメント・エキスポ」（AOU主催、二月二十七－二十八日、千葉・幕張メッセ）の準備を進めているショー委員会（駒井徳造委員長）では、一月十九日、幕張メッセの国際会議場で「小間割り発表会」を開いた。

今回は会場が広いため、申し込み小間数どおり配置されることになり、ショー委員会では二十小間以上の出展社の小間位置を決め、当日発表し、それ以下については当日じゃんけんで決められた。

なお翌日一社（一小間）が出展を急に取りやめたため、最終的には四十一社で四百十二小間となり、全小間位置は**左に掲載のとおり**となった（各出展社の小間数などは本紙前号掲載）。

挨拶に立った駒井ショー委員長は「当初企画していた三百四十小間を大幅に上回る出展申し込みがあったが、削減せずにすべて配置することができた。各社の協力のおかげで盛大なショーになりそうだ。感謝したい」と述べた。

このほか会場への交通（所要時間が当初案内より長くかかる）については、入場券配布時に説明を加えること、一小間につき一万円を出展社に返却すること、搬入搬出時の注意などの説明が行なわれた。

なおショー二日目の夜、懇親会（一枚一万三千円のパーティー券方式）が東京の赤坂プリンスホテルで開かれるが、開始時刻（午後六時三十分を予定）については、会場からの交通の便から変更もありうるとされた。

AOUエキスポ90会場

2月27－28日　日本コンベンションセンター（幕張メッセ）

休憩コーナー　事務局　入口　スタッフ控室

出展社名（50音順）

出展社名	小間番号
アイレム㈱	9
旭精工㈱	40
㈱アトラス	27
㈱アミューズメント産業出版	2
アミューズメント通信社	4
伊藤忠産機㈱	21
㈱エイブルコーポレーション	10
㈱エス・エヌ・ケイ	16
㈱岡本製作所	33
㈱カプコン	17
㈱カワクス	25
㈱キューアル	39
㈱コインシャーナル	1
コナミ㈱	7
㈱こまや	36
㈲サンワイズ	22
三和電子㈱	34
シグマ商事㈱	6
㈱ジャレコ	26
㈱新声社	3
㈱セイミツ商事	31
㈱セガ・エンタープライゼス	19
㈱タイガー娯楽	32
㈱タイトー	15
㈱太陽自動機	5
㈱宝娯楽	35
データイースト㈱	28
テクモ㈱	8
㈱トーゴ	12
㈱ナコス	18
㈱ナムコ	24
日邦産業㈱	41
㈱バンプレスト	11
㈱ビスコ	13
ビデオシステム㈱	30
㈱ホープ	20
真砂工業㈱	23
メキシコ	38
㈱友栄	37
㈱ユーピーエル	14
㈱ローラートロン	29

合同賀詞交歓会

AM業界あげての年頭行事

JAMMA、JAPEA、AOUで

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（中村雅哉会長、JAMMA）、全日本遊園施設協会（山田三郎会長、JAPEA）、全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（梅原靖三会長、AOU）の三協会共催による「90新春賀詞交歓会」が一月十六日、東京・霞が関の東海大学校友会館で盛大に開かれ、三協会会員ら約二百十名が参加した。

この交歓会はこれら三協会共催で八六年から行なわれ、今回で四回目（昨年は昭和天皇の崩御により中止）となるもので、AM業界あげての年頭行事となっている。

交歓会はJAMMAの日南香専務の司会により進められ、まずJAMMAの中村会長が挨拶に立ち「ソ連のペレストロイカによる東欧での変化の波が、日本に伝わってくるまでにはまた違った難しい環境も出てくるだろうが、AMマシンの市場を広げたことは事実だ」とし、「ソ連市場でわれわれがどのような役割を果たせるかについて、安倍事務所に何かの折に話題にしてもらえるようお願いし、資料を渡してきた」と語った。また同会長は「日本の産業界の中でAM業界への理解、関心、期待が大きくなってきており、私たちは楽しませるだけでなくエンターテイン（もてなす）の精神を等しく持つことが迫られている。三協会は連携して社会の期待に応えるために、どう効果的に展開していくかを考えなければならない」と述べた。

続いて三協会会長による鏡割りがあり、JAPEAの山田会長が「業界の視野が世界的に広がっている反面、厳しい競争などの問題もあるので、三協会は調和を保ち和のある繁栄に努めなければならない」と語り、乾杯の音頭をとった。

宴たけなわになり、AOUの梅原会長が「三協会は問題が多く議論も多いが、この交歓会を機に打って一丸となり繁栄をめざしたい」と述べて中締めを行なった。

3協会合同新年会にて。上は（左から）JAPEAの山田三郎会長、AOUの梅原靖三会長、JAMMAの中村雅哉会長による鏡割り

スタジオ開設 CG部門拡充

バンプレスト

㈱バンプレスト（本社東京、杉浦幸昌社長）ではこのほど、コンピューターグラフィックス（CG）部門の一環としてスタジオを開設、CG事業の受注に応じることになった。同社はバンダイグループの業務用ゲーム機メーカーだが、今回のスタジオ開設でCG事業を事実上独立させたことになる。

㈱バンプレスト・スタジオデュース＝東京都江東区佐賀一の二の九、猪瀬ビル、☎八二〇－三八二二。

3協会合同新年会にて、左から後楽園ロコモティヴの小関捷吾常務、友栄の内田博社長（SC遊園会長）、タイトーの長谷川桂祐社長、後楽園ロコモティヴの林有厚社長

3協会合同新年会にて、左からプレイランドカトーの加藤駿介社長（AOU副会長）、ナムコの高木慶治常務、セガ社の駒井徳造専務（AOU副会長）、同永井明部長

3協会合同新年会にて、左からアイレムの高嶋由之社長（OAO副会長）、タイトーの中西昭雄相談役、タツミ娯楽の入江昭造社長（栃木県協会長）、中外アソシエーツの梶格康社長（茨城県協会長）、アイレムの高嶋哲会長、エイコムの井上昭男社長

舛添要一氏が記念講演

セガ社、S&G、SG懇が新年会

中山社長は売上1千億円、東証1部めざすと強調

中山隼雄社長

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）と同社の取引先など関係者による「平成二年新春賀詞交歓会」が一月二十二日、東京・虎ノ門のホテルオークラで開かれ、全国から約九百名が出席、盛大な催しとなった。

この催しは従来、同社HE事業部と取引きのある玩具関係業者の親睦会「S&Gクラブ」（本田泰会長＝㈱浅草玩具）と、販売事業部と取引きのある業務用AM機業者の親睦会「SG懇話会」（山中秀晃会長＝㈱マタハリー電気商会）の共催、セガ社協賛で三回開かれてきたが、今回は同社も主催者側に加わり三者による共催となったもの。これはS&Gクラブ、SG懇話会以外の同社取引先も招待したいとの同社の意向によりそうなったもので、このため出席者は前回の約二倍となった。

同交歓会は新年の挨拶、新春記念講演、パーティーの順で進められ、パーティー会場では同社業務用および家庭用新作のデモンストレーションや抽選会などのアトラクションも行なわれた。

新年の挨拶に立った中山社長は「九〇年代も当業界にはフォローの風が吹き、余暇市場も拡大傾向にあることから、今後衣食住に加え〝遊ビジネス〟が主役となる。ただしヒット商品だけに頼っていては伸びない」とした上で、「当社はヒット商品よりもそこそこの商品で、業績を大きく伸ばした。その大きな理由は積極的な市場開拓にあり、商品のみに頼らなかったからと言える。とくに業務用は街中から郊外へ、またテーマパークの中へと進出し大きなチャンスが芽生えている。今期（四月決算）当社は売上高七百二十億円をすでに達成し、七百九十億円へと上方修正しているが、これも間違いなく達成できるだろう。来期は千億円に向かって邁進し、東証一部上場をめざしたい」と述べた。

記念講演は国際政治学者の舛添要一氏を講師として「一九九〇年の展望」をテーマに、約一時間行なわれた。同氏は「世界は今、想像を超える勢いで変化している」として、主に次のように語った。

―十年以内にドイツは再統一され、またソビエト連邦は解体していき小国となる。中国は二十一世紀初頭に東欧並みとなり、南北朝鮮は再統一への動きを加速する。日米関係については技術面、経済面ともに日本が優位に立ち、日米安保条約は必要がなくなり、二十一世紀は日本の世紀となる。ただし経済摩擦は激化する。日本が真に国際化するためには政治の安定と、外国人労働者への門戸開放が前提となる。

次にパーティーでは冒頭、同社の大川功会長（CSK社長）が「今後コンピューターは音、映像、ゲームに幅広く開発が進み、それに無線、ハイビジョンなどが重なってくるだろう。CSKグループとしては今期売上高が二千二百億円を達成するが、二〇〇〇年に三千億円達成をめざす」と挨拶。

この後、浅草玩具の上野五郎会長が乾杯の音頭をとった。

セガ社と取引先関係による新年会にて、上は同社の大川巧会長（CSK社長）、右上は講演を行なった舛添要一講師、右は浅草玩具の上野五郎会長

無料ロケを設置

カプコンがホテルの正月催事で

自社PRのため実験的に

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）では、東京プリンスホテル（東京・港区）が企画した正月催事〝ニューイヤープラン〟に協賛し、その一環として同ホテルに大晦日から一月三日まで無料のゲームコーナーを設け、好評となった。

同社ではホテルの正月催事への参加はこれが初めてとなるもので、親子でゲームを楽しむ〝ふれあい〟をテーマに、大人たちへの同社ブランドのPR、ファミコン用新ソフトなどのデモンストレーションを目的として設置した。期間中、宿泊客ら約三百人がゲームを楽しんだ。

同社が担当したコーナーは三つのフロアに分かれ、ファミコン用ソフト六種類を展示した「ファミコンランド」、業務用のTVゲーム機「ファイナルファイト」など六機種と、プライズゲーム機「ドラまねき」や「バーディチャンス」など計八機種を設置した「ファンタジーランド」、そして同社F－3レーシングカーを展示した「プリンスランド」として展開。

同社では「今回初めて実験的試みとして行なったが、ゲームに対する年齢や性別の違いによる指向性がわかるなど、それなりに成果はあった」としている。

抽選でOPに海外旅行

また㈱カプコンでは、昨年一年間に同社製品を購入した顧客オペレーターへのサービスの一環として、ハワイ旅行招待やいろいろなグッズを進呈する「ダブルプレゼント」を実施し、年頭にその結果を発表した。

これはすべての同社業務用製品に一台一枚のアンケートハガキを添付し、購入したオペレーターがそのハガキを同社へ返送するごとに点数（製品によって異なる）が加算され、年末に集計した点数に応じて時計やバッグなどが進呈されるとともに、ハガキを返送したすべてのオペレーターを対象に、抽選（年末実施）でハワイ旅行（ペアで十組）と27インチカラーテレビ（三十台）をプレゼントするというもの。

ハワイ旅行は二月に四泊六日で実施され、当選者は次のとおり。京浜サービス（栃木）、矢野商会（同）、クラール電子（埼玉）、創和リース（同）、ムラタエンタープライズ（神奈川）、原電気（東京）、おもちゃのコスモ（同）、ナカシマ（静岡）、ナムコ（京都）、富屋商事（徳島）。

新会長に三浦氏

福島県協が改めて発足

AOUに1月18日付で加入

三浦清光会長

福島県のオペレーター六社が集まり、改めて「福島県アミューズメントマシン・オペレーター協会」を一月十三日に発足させ、新会長に三浦清光氏（㈱会津クラウン自動機）を選任。またAOUへの加入申し込みを行ない、一月十八日付で加入が承認された。

福島県では五十九年に同名の協会が設立されていたが、ここ数年間は活動がまったく行なわれておらず、自然消滅したような形となっている。そこで三浦氏や矢沼勝氏（㈲テンレジャーサービス）らが発起人となり、改めて業者の組織化を行なったもの。とりあえず会長を選任し、会費（大手OP五万円、地元OP二万円）を決め、その他設立に必要な手続きなどについては、二月中に正式に設立総会を開いて決定することになっている。

三浦会長によると「業者の組織化が必要であり、またAOUから強い加入要請があったことから、AOUへの加入を前提にして発足したもの」としている。

なお新協会への入会申し込みがあった時点で、同協会としてAOUへの加入申し込みが行なわれた。AOU事務局によると、AOUではこれを十二月二十八日に受理し、急きょ文書理事会を行なった結果、一月十八日付で承認した。これでAOU加盟団体は、全国四十二団体のうち三十九団体となった。未加盟団体は岩手、富山、新潟の三県団体。奈良、和歌山、鳥取、佐賀、熊本の五県はまだ団体が組織されていない。

特許・実用新案 出願公告・公開

（1月12日～24日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊟は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公開

一月二十二日＝「空中飛行模擬体験装置」、三菱重工業㈱（東京）、2－17091、63－164943。

一月二十三日＝「ウォーターライダー」、白鳥香（静岡）、白鳥万里子（同）、2－19184、63－170487。「ウォータースライダーに於けるしぶきの跳ね上がりを抑える方法」、同、2－19185、63－170488。「遊戯用車両」、㈱鈴鹿サーキットランド（三重）、2－19186、63－167741。

一月二十四日＝「プログレッシブ・ジャックポット賭博装置」、カリビアン・スタッド・エンタープライジズ社（米国）、2－21883、1－98618。

実用新案出願公開

一月十六日＝「射撃遊戯装置に於ける銃保持装置」、㈱タイトー（東京）、2－6094、63－84472。

一月二十四日＝「景品落としゲーム機」、大平技研工業㈱（岐阜）、2－10892、63－90417。

SCロケを分析

マーケティング部会、第4回会合

JAMMAのマーケティング部会（川楠俊太郎部会長）では一月十六日、東京・霞が関の東海大学校友会館で第四回会合を開き、SCロケの現状について日本SC遊園協会の宮原久常務による講演、意見交換などを行なった。

講演の中で宮原常務は、SCロケはオーナー側の直営が増える傾向にあること、SCロケの約三割は大手三社（セガ、タイトー、ナムコ）の運営だが、それらは大規模店なので、中小オペレーターは小規模ロケに参入する余地がまだ十分にあり、その場合は大手ロケの良い点を学びながら独自性を出すことが大事なことなど語った。また三十円以下の遊戯料金に関わる消費税の免税扱いはメリットが大きいと強調した。

M・ジャクソン企画ＴＶゲーム

日米同時発売へ

セガ社「ムーンウォーカー」

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）では、世界的スターのマイケル・ジャクソンの企画によるＴＶゲーム「ムーンウォーカー」を、業務用、家庭用ともに六月にも日米同時発売することを、一月初め発表した。

これはＭ・ジャクソン主演の同名映画を基にしたファンタジーアクションゲームで、Ｍ・ジャクソンが八八年にセガ社を訪問したのがきっかけ。自宅にゲームスペースを設けるほどのゲームマニアであるＭ・ジャクソンが、同映画のゲーム化を熱望。セガ社ではこれを受けてＭ・ジャクソンとともに同ゲームの企画を始め、業務用と家庭用の両方で同時に開発が進められている。またゲーム音楽も同映画で流れ大ヒットした数曲が、Ｍ・ジャクソンのアドバイスにより採用される。

同社では「Ｍ・ジャクソンが企画参加し、当社開発陣とミーティングを繰り返し、彼のチェックをクリアしながら開発しているので、彼の創作願望、キャラクターとセンスがそのまま表現される。当社では今後も世界に通用するキャラクターの採用とエンターテイメントを追求していく」としている。

ポニーキャニオンからセガ社の

体感ゲームＬＤ

タイトー「ダライアスII」ビデオも

ポニーキャニオンから、セガ社のＴＶ体感ゲーム機二機種のゲームシーンのＬＤ版「スーパーモナコＧＰ／ターボアウトラン」が二月七日発売となった。またタイトーの業務用ＴＶゲーム機のビデオテープ版「ダライアスII」が、二十一日発売となる。

「スーパーモナコＧＰ／ターボアウトラン」は、同タイトルのビデオテープ版をＬＤ化したもの。タイトル名のＴＶゲーム機の全ステージ画面のほか、ゲーム攻略法や迫力あるクラッシュシーン、またセガ社ＴＶゲーム音楽のバンド〝ＳＳＴバンド〟のライブコンサートも収録されている。一面五十七分。六千四百円。

「ダライアスII」は同タイトルのＴＶシューティングゲーム機のプレイ画面を収録したビデオテープで、タイトーのサウンドチーム〝ＺＵＮＴＡ〟のレコーディング場面も盛り込まれている。ＶＨＳのみで、ステレオ、四十五分。四千八百円。

ビデオテープ「ダライアスII」（左）とＬＤ版「スーパーモナコＧＰ／ターボアウトラン」のジャケット

サイトロンレーベルから

日物音楽第２弾

ゲーム音楽の情報通信ネットも

日本物産の業務用ＴＶゲーム機から二機種のゲームミュージックを収録したＣＤ「アームドＦ・クレイジークライマー２／ニチブツ」と、データイーストのＦＣ用ゲーム音楽のＣＤ「ヘラクレスの栄光II〝タイタンの滅亡〟／データイースト」が、いずれもポニーキャニオンからサイトロンレーベル〝ＧＳＭ１５００シリーズ〟第六弾として、二月二十一日発売となる。

「アームドＦ・クレイジークライマー２／ニチブツ」は、タイトルの二機種ともオリジナルサウンドを収録。同レーベルで日本物産のゲーム音楽が採り上げられたのは一年半ぶりで、「ゲームサウンド・ニチブツ」に続く二枚目のアルバムとなる。解説書、楽譜付きで千五百円。

「ヘラクレスの栄光II」は、データイーストのＦＣ用ゲームの中で特に人気が高いＲＰＧ。同ＣＤはすべてアレンジ版だが、コンピューターを駆使しオーケストレーションサウンドにしているのが特徴。解説書、楽譜付きで千五百円。

なおポニーキャニオンでは、全国の同社指定店でサイトロン商品の購入者全員にオリジナルペンケースを贈る「サイトロンレーベルフェア」を、二月二十一日から一ヵ月間実施する。

また同社ではゲーム音楽に関する情報を提供するパソコン通信（電話回線による）を、全国規模で実施することになった。これは従来首都圏中心に行なってきたが、今回ＦＭ東京の音楽専用ネットを利用し本格的展開を始めるもの。このネットは全国百三十ヵ所にアクセスポイントがあり、音楽データを相互にやりとりできるもの。同社によると「ゲーム音楽ファンはパソコンのユーザーにも多い」としており、現在会員を募集している。

左から「アームドＦ・クレイジークライマー２／ニチブツ」と「ヘラクレスの栄光II／データイースト」の各ＣＤ

論潮

コリントの由来

「昨日のツヅキです」（都筑道夫著、新潮文庫）は結構面白い本で、ＴＶゲームなどゲーム機についても、いろいろ感心させられる話を紹介している。うち「コリントゲーム」については、その名前の由来は「小林（こりん）と」だとされている。

話によると、樟脳製品で知られる小林脳行の臼井米二郎社長が、昭和七年に（当時二十七、八歳）欧州に行き、ノルウェーに滞在中に見付け、一台買って日本へ持ち帰った「バガテル」を、昭和八年に「コリント商会」の名前で日本で売り出したのが始まりとされている。「バガテル」という名前では親しみにくい。モダンで、覚えやすく、しかも屋号（商号）を兼ねたもの――として、小林脳行の「小林」をコリンと読んで、コリント商会から、玉がコリンとところがるゲーム「コリントゲーム」が発売された――。

「バガテル」は、三〇年代のピンボールの前身だったとされているが、日本でも「コリントゲーム」としてヒットしたことになる。米国では三〇年代のピンボールブームへと発達するが、日本では四〇年までに終っている。

都筑道夫は、「コリントゲームの本名はバガテル、こりゃあ、このままでは売れなかったろう。バカゲテルといわれかねない」とも述べている。

ところで「コリント」は、先ほど廃止された物品税の対象品目に含まれていて、国税当局は実に奇妙な説明をしていた。いわく、「整然としたピンがギリシャ建築のコリント式円柱のように見えたので、コリントと呼ばれるようになった。我が国では、昭和十年代に家庭の玩具として流行したが、最近ではあまり見られない」（旧物品税の解説書）。

命名のいわれはさてどちらが本物か、興味のあることである。ただ明らかなのは、ほとんど市場に出回っていない物品に対して、長年の間政府は物品税をかけておいて、実態に合わないと言ってぜいたく品にかかる物品税自体を廃止したことで、これこそバカゲテルと言わねばならない。

事務所移転

ビデオシステム㈱＝京都市左京区下鴨松ノ木町三十五の一、☎（〇七五）七二三―〇三五八、古川晃司社長。

ATEI90でのTVゲーム機

日本のメーカーの勢いは米国しのぐ

ジャレコはロンドン駐在員事務所開設へ

英国でも「タートルズ」がヒット中で、コナミ絶好調

ATEI90の中央2階部分から正面入口に向って見た光景

コナミ工業の「TMNT」（タートルズ）。欧州市場では「TMHT」と少しだけ名称が変わる

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、メアリー・オープンショー】 英国のATEI（アミューズメント・トレーズ・エキジビション・インターナショナル）90は、一月八—十一日にロンドン市内のオリンピア展示場（従来のメインホールと二階、ピラーホールを含む）で開かれ、二百八社が出展するこれまでの最大規模のショーとなった。二、三年前から、展示スペースの需要増に対し主催者は努力してきたが、ついに今回は階段を特設して二階部分と、隣りのピラーホールを加えた。ピラーホールはとくに、カジノ（公認賭博場）用のギャンブル機器の専門メーカーのためのスペースとして使用された。

ATEIは、コインオプ（硬貨作動式）ゲーム機が中心となっているが、レジャー産業全体をカバーするもので、最新で最良のものが毎年出品されることになっている。

エレクトロコインのジョン・スタジーデス社長　ブレントレジャーのデビット・コーレン社長

右の写真はデイスレジャーのボブ・デイス社長(中央)と息子のレオン氏(左)、マチュー氏

サブ小間が定着

AMゲーム機の分野では、日本から優れたTVゲーム機がほとんど全部持ち込まれており、このショーの水準を高くしていた。こうしたTVゲーム機やシミュレーター（体感ゲーム機）を専門にしていることではヨーロッパで最大の、エレクトロコイン・オートマチック社は、急速に成長を続けており、その社長は若くて精力的なジョン・スタージデス氏である。エレクトロコイン社の小間ではとくに、有名な日本のメーカー六社がサブ小間を使って各社の最新ゲームを披露する、という区画を特設した（この方式は前回から定着しており、注目される。サブ小間で出展したのは、タイトー、カプコン、アイレム、ジャレコ、SNK、辰巳電子の六社）。

これらのサブ小間で、

まずタイトーが出品したのはモトクロス・シミュレーター「WGP」で、これは世界で初めて披露され、大いに注目を集めた。「WGP」のほかタイトーが新ゲームとして発表したのは、「ギャングシューター」と、基板キット「カザッシュ」だった。

カプコンは、新ゲーム「ファイナルファイト」に全力を投入した。このゲームをATEI90でのベストゲームのひとつに挙げる人は多かった。同社はまた「1941」も出品した。アイレムは、ヨーロッパで初めて「アールタイプII」を出品している。

ジャレコは、ヨーロッパでは初めての「ビッグラン」アップライトを出品した。これは有名なパリ・ダカール・カーレースをテーマにした実に良く出来たTVゲーム機で、大いに注目された。同社は「アスチアナックス」（ロード・オブ・キング）も、ヨーロッパで初めて披露した。ジャレコでは近く、ロンドンに同社事務所を開設する、との計画を明らかにした。

アタリゲームズ社の「クラックス」キャバレータイプ。同機は普通のアップライト、そして基板キットの3タイプで米国で出荷される

SNKは予告も

SNKは、ヨーロッパで初めて「ビーストバスターズ」三人用を出品した。同社は基板キット「SAR」も出品した。SNKは二月にも、「ネオジオ」という新しいマルチTVゲームシステムを発表する、としている。

辰巳電子は、三画面方式のドライブゲーム「ラウンドアップ5」を出品した。同社はジャレコとの提携を強めており、ジャレコ製品とともに並べられた。

エレクトロコイン社のメイン小間には、日本と米国のさまざまなメーカーによるTVゲーム機がまとめて展示されており、同社のスタッフが来場者との対応に追われていた。なおエレクトロコイン社ではAMゲーム機以外に、ユニバーサルのスロットマシンなどギャンブル機も扱っており、それらも出品されている。

セガ社、アタリ

セガ・ヨーロッパ社は「プロクシード」、三人用「ライン・オブ・ファイア」を披露した。うち「プロクシード」は「テトリス」のニューバージョンで、オリジナルのプログラムを使用するもの。新たなフィーチャーを加えている。

右の写真はエレクトロコイン社の小間のうち6社共同出展ゾーン。左端のタイトーのサブ小間で（下の写真左から）タイトー・ヨーロッパ社のフラーク氏、タイトー本社の小池一宏氏

コナミ・ヨーロッパ社は正面近くの大きな小間で、その主な出品機は「タートルズ」（欧州ではティーンエイジ・ミュータント・ヒーロー・タートルズとなり、米国のニンジャはヒーローと置き換えられて使われる）である。このゲームの大ヒットはなお続いており、需要は落ちていない。このほか新ゲームとしてコナミは、映画「エイリアン」をもとにしたTVゲーム「エイリアン」と、「グラディウスIII」を披露した。

アタリゲームズ社は正面の小間で、世界で初めて「クラックス」を出品、発表した。「クラックス」については大ヒットが期待されており、実際このショーで大きな話題作のひとつとなった。また同社の基板キット「バッドランズ」がヨーロッパで初めて披露された。

ATEIでは、目立った出品機に関してさまざまな賞が贈られるが、八九年の最優秀TVゲーム賞はアタリゲームズ社の「ハード・ドライビング」に対して与えられており、それは八九年のATEIで世界で初めて発表したゲームだった。

「ライン・オブ・ファイア」を示す、欧州セガ社のレズリー氏

大手のブレント

大手ディストリビューター会社のひとつ、ブレントレジャー社は立派な二階建ての小間を持ち、これまで以上にさまざまな製品を大量に出品した。同社のデビッド・コーレン社長は、現時点での最も人気のあるTVゲーム機はコナミ工業の「タートルズ」、セガ社の「スーパーマスターズ」と「ライン・オブ・ファイア」、それにテクモの「ワールドカップ90」だ、と語っている。うち「ワールドカップ90」は実際に催される国際サッカー試合、ワールドカップが話題になっているからである。

コーレン社長は、TVゲーム機でもなくギャンブル機でもないゲーム機の人気についても触れ、同社が出荷している「バスケットボール」、「ミニゴルフ」が成功している、と語った。

ブレントレジャー社は

クシー」を出品したコンチネンタル・コインマシン社（英国）に贈られることになった。

豊富な関連機器

ATEIではあらゆる種類の部品（パーツ）類が出品され、それにより技術がいかに進んでいるかが示される。毎年これが究極のものだという気がするが、翌年にはもっと新しく優れたものが開発されて出てくる。うちイタリアのハンタレックス社には特別に注目する必要がある。同社はTVモニターの開発で、世界的にも有名である。そしてコインメカニズムなど技術的な面で多大の貢献をしているコインコントロール社、スターポイント社、マーズ・エレクトロニクス社にも注意を払う必要がある。

遊園地やリゾート地のゲーム場向けの製品も、ATEIでは数多く出品される。繁華街の射幸遊技場にあるマネープッシャー（ペニーフォールの類い）は人気を失っていない。コインオプ式リモコンのカーやボートは、トルネード社が成功を収めていることで示されるように、人気を保っている。遊園地向けの乗物機や、遊園施設もいくつかこのショーで紹介されている。

世界各地からATEIを訪れた人びとは、最新の機器を見ることができた。このショーの評価としては、だれも失望しなかった、と言うことができる。ヨーロッパ市場を刺激するものとしては、東欧諸国における開拓が期待されつつある。専門家たちは、将来これらの国は興味ある市場になると見ているからだ。

ATEIは、この十年間に大きな発展を遂げた。ショーは豪華になり、一段と洗練されつつある業界を反映して、素晴しいものになってきた。円滑な運営とわくわくする雰囲気が備わってこそ、地上最高のショーのひとつになった、と言える。

SWPもある「テトリス」

アミューズメントとギャンブルの混同の恐れ

解説　ATEI90の概略は以上のとおりだが、いくつか補足すると次のようになる。まずタイトーの出品機のうち、「ギャングシューター」は同社開発の試作品で、エレメカ式のシューティングゲーム機。同社の「カザッシュ」はTVゲームの新作で、ロールプレイング（RPG）タイプのゲーム。いずれも日本では未発表。コナミ工業のTVゲーム「エイリアン」は映画に基づくものだが、ゲーム内容は横スクロールの戦闘ゲームと見られている。日本での発表は未定。

英国でAMゲームを扱う大手ディストリビューターは、上記のとおりエレクトロコイン社、ブレントレジャー社、ディスレジャー社の三社に絞られるが、このほかにもディストリビューターはいくつもあり、日本のTVゲーム機はあちこちで出品される。

日本からのTVゲーム機では、データイーストの「ベイパートレイル」（空牙）、「トリオ・ザ・パンチ」などの新作も出品されている。

AMゲーム機とはカテゴリーを別にするギャンブル機は、制限がないカジノ用、一定の制限つきのAWP（アミューズメント・ウィズ・プライズ）機、もっと制限されるSWP（スキル・ウィズ・プライズ）機の三種類ある。これらの名称で、アミューズメントとかスキル（技量）とか使われているが、現金を払い出すギャンブル機という本質には変わりはない。

AWP「ポーカー」はTVギャンブル機でしかなく。ただ払い出す現金が約五ポンドに制限されているぐらいである。またSWP「テトリス」はスキルが要求される（逆に言えばAWP機はスキルが要求されず、遊技の結果は偶然によって決まる）が、これも現金が払い出される。遊技の結果金品を払い出すシステムを採用しているのは、基本的にギャンブル機と見なされており、英国ではそういうものが多いが、ギャンブル機とは別にAMゲーム機の市場もある。

左側上の写真はサブ小間にてカプコンの米田洋介氏。下の写真はジャレコの（左から）米国のラリー・パーク氏、本社の三枝弘幸氏、オリビエ・マミヨ氏（欧州事務所へ出向予定）

左側上の写真はサブ小間にて、アイレムの坂本太郎氏（キャビネットはエレクトロコイン社製）。下はSNKの井川真一氏と「ビーストバスターズ」

左側上の写真はサブ小間で辰巳電子の辰巳嘉宏社長とスウェーデンの業者、エリクソン氏。下はシグマ商事の小間で、牧野氏と競馬ゲーム機「ダービーSX－1」

目下急速に成長しており、国際的な販売提携に意欲を示している。その一例として、離れた別の小間で、米国のレーザートロン社の「レーザーレースゲーム」を披露した。これは遊園地か大規模なゲーム場にしか置けないぐらい大きな装置である。このゲーム装置は、米国のある大学の専門課程のプロジェクトによって開発された。

デイスレジャー

もうひとつの大手ディストリビューター会社、デイスレジャー社は、例年大きな小間を構え、新製品で埋めている。その中でひときわ目立ったのがナムコの「フォートラックス」で、これはナムコから許諾を受けてデイスレジャー社が英国で組み立てているもの。関西精機製作所の「レーザーコマンド」も成功した出品機となった。

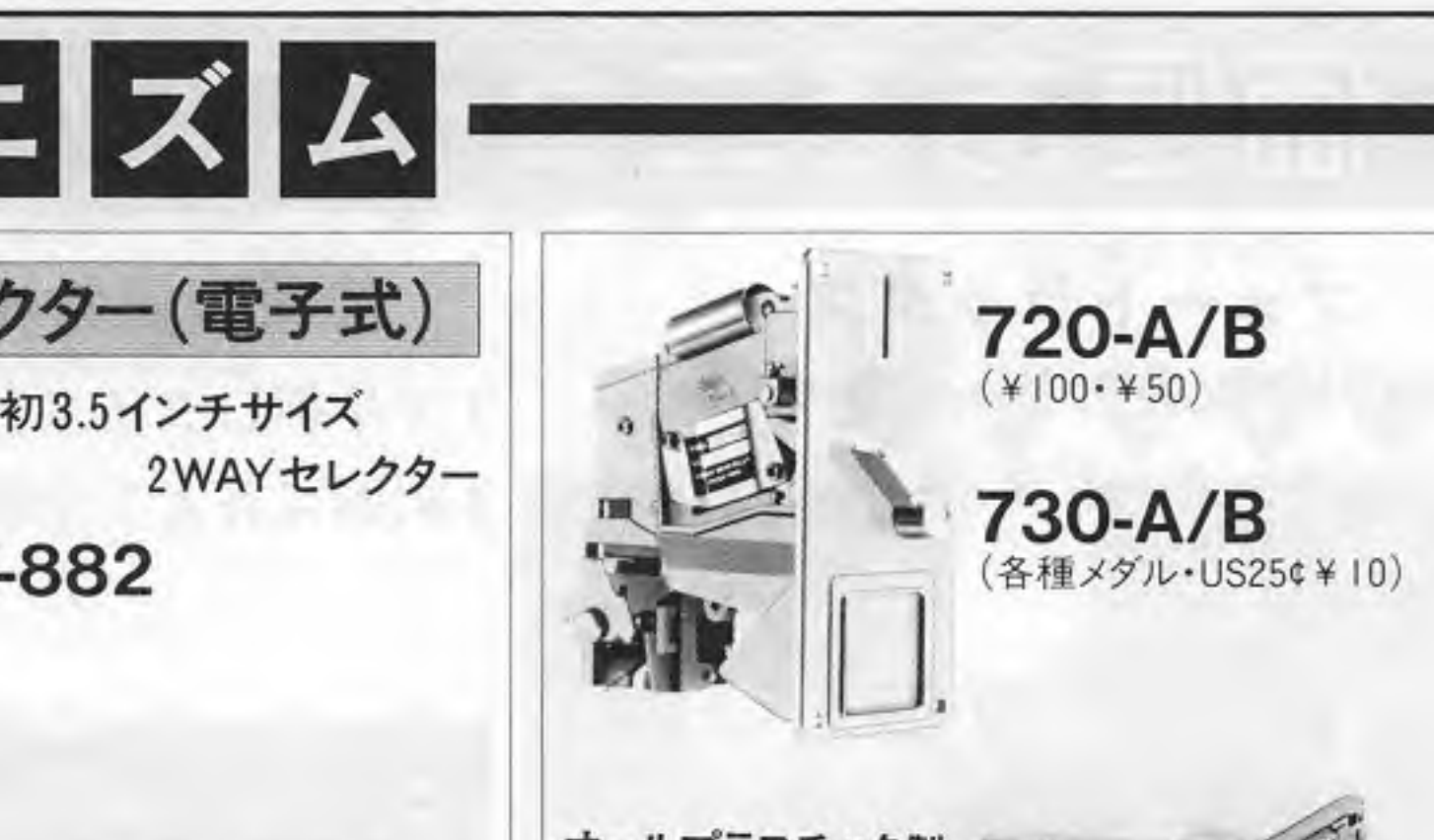
デイスレジャー社は、米国バリー社、ウィリアムズ社の最新フリッパーを、引き立てるように出品したが、ATEIで出品されたフリッパーはこれがすべてであった。英国市場では、素晴しい製品が手に入るにもかかわらず、いくつかの理由でフリッパーの人気はよくないためである。

2回目のシグマ

以上のAMゲーム機とは別に、英国では射幸遊技場やカジノを対象としたギャンブル機器の大きな市場があり、ATEIはこうしたギャンブル機市場のショーケースともなっている。さまざまなメーカーがギャンブル機を出品したが、これらについては省略する。

ただ、日本から出展したシグマ商事については触れないわけにいかないだろう。前回初出展した同社は、今回は本会場とピラーホールに出展し、競馬ゲーム機「ザ・ダービーSX－1」を出品した。6人用で、カジノでは現金を払い出すが、メダルを払い出すこともできる。同社は一連のTVポーカー、メカ式スロットマシンなども出品した。

ギャンブル機分野はこの程度にしておき、さてヨーロッパではスポーツ的要素のあるゲームの人気が高まっている。このため、プール（ビリヤード）やスヌーカーテーブル、サッカーテーブルなどへの関心が高い。電子ダーツ機は、強力なプロモーションが必要だが、そのための努力が開始されている。一例として、ダイアル・ア・ダイアル社が米国メリット社製の電子ダーツ機を出品し、かなりの注目を集めた。

CDのジューク

これらのスポーツ的要素のあるゲームは、オペレーターに対しTVゲーム機の設置営業では考えられないようなハードワークを求めることになる。競技チームの結成、競技大会の設営などが必要だからだ。しかし、他のゲーム機と比べると営業のライセンスは軽くて済む。これはヨーロッパ各国の警察当局が、これらのゲームを他のゲーム機と比べてスポーツ的要素が多いことにすぐに気付くからであり、実際法的な問題も生じていない。

ジュークボックス分野は、ヨーロッパでは決して終っていない。つまりCD（コンパクトディスク）ジュークの開発と導入が、ジュークボックス分野の人気を回復させたからである。ロウ・インターナショナル社の新製品「レーザートロンCD51」が、英国のディストリビューターであるMAMアミューズメント社から出品されたが、このジュークボックスのデザインはよく目立ち、ヨーロッパ市場向けに開発されたと考えられる。

安い価格ながら注目されている、ベルギー製の「ビデオトップ3000」が、ゲストン・ロワジール社から展示された。このジュークはフランスを中心に、ヨーロッパ中でよく売れている。ゲーム機以外の部門についてのATEI賞は、NSM社製CDジューク「ギャラ

韓国「電子遊技機具のプログラム及び機械式遊技機具の基準」

八九年九月に韓国の保健社会部長官名で告示された「電子遊技機具のプログラム及び機械式遊技機具の基準」の全文は次のとおり。原文はハングル文字で書かれており、現地の法律専門家によって日本語に翻訳されたが、本紙ではさらに読みやすく用語を統一するなど工夫した。文中の「訳注」は専門家による注解を示している。

第一章　総則

（目的）

第一条　この告示は公衆衛生法施行規則第二条の「別表」に基づき、電子遊技機具のプログラム及び成人用遊技場に設置する機械式遊技機具の基準を定めることにより、公衆娯楽の健全なる発展を図ることを目的とする。

（用語の定義）

第二条　この「電子遊技機具のプログラム及び機械式遊技機具の基準」で使用する用語の定義は次のとおりである。

一　「電子遊技機具のプログラム」とは電気用品安全管理法に基づく型式承認を受けた電子ビデオ娯楽機具において、ROM記憶素子のみが装着されており、新たな入力ができない記憶に基づくゲームだけがプレイできるプログラムのことをいう。

二　「機械式遊技機具」とは、人為的な力、もしくは操作によりプレイするもので、射幸性、賭博性のない遊技機具のことをいう。

三　「体練用遊技機具」とは、体力鍛練に有用なる遊技機具のことをいう。

第二章　電子遊技機具のプログラム

（電子遊技機具プログラムの基準）

第三条　①　電子遊技機具のプログラム（以下「プログラム」という）の基準は次の各号に適合しなければならない。

一　射幸性又は賭博性があってはならない。

二　不穏又は頽廃性があってはならない。

三　青少年の教育と情緒に有害であってはならない。

四　他人の知的所有権を侵害するものであってはならない。

②　プログラムを使用するゲームにおいて、一回に投入する金額が百ウォンを超えないものでなければならない。但し第五条の規定に拠る点検委員会でプログラムの特性上不可避だと認定されるものは三百ウォンまで投入できることとする。

（プログラム点検機関）

第四条　プログラムが第三条の規定に適合するか否かは、社団法人韓国電子遊技場業協会（以下「協会」という）に於いて点検する。

（点検委員会）

第五条　①　協会にプログラムに対する点検のため、プログラム点検委員会（以下「点検委員会」という）を置くこととする。

②　点検委員会は、委員長を含めて九人以内の委員で構成する。

③　委員は、関係官庁公務員から四人、専門知識人から二人、協会会員から三人を、協会の会長が委嘱し、委員長、副委員長は委員会において互選する。

④　協会の会長は、点検委員を任命するときは、あらかじめ保健社会部と協議しなければならない。

⑤　点検委員会は、プログラムの点検に必要な細部運営事項を定めることができる。

（見本等の提出）

第六条　協会は、プログラムの円滑な点検をするため、製造業者又は輸入業者に対し、点検を受けようとするプログラムの見本と関連資料の提出を要求することができる。

（合格判定等）

第七条　①　協会は、点検委員会が点検し、第三条の規定に適合したものと認定したプログラムに対して、合格判定を下し、点検済証を交付するものとする。

②　協会は、点検済証を交付したプログラムに関して、説明書を添付して、保健社会部長官に報告しなければならない。

③　電子遊技場業所（訳注＝ゲームセンター）では、第一項の点検済証が付着したプログラム以外のもので営業してはならない。

（合格判定取消命令）

第八条　プログラムの中でも、本来の目的以外に使用されるプログラムについては、合格判定を取り消すよう命ずることができる。

（点検料）

第九条　協会は、プログラムの点検に必要な経費に充当するため、保健社会部長官の承認を受けて、点検料を徴収することができる。

（使用排除）

第十条　点検委員会の点検いかんにかかわらず、次のプログラムは営業の目的として使用してはならない。

一　GO STOP（訳注―日本の花札、コイコイのこと）

二　PORKER

三　ROYAL CASINO

四　前三号の内容と類似したもの又は政府もしくは特定団体を誹謗する内容のプログラム

第三章　機械式遊技機具等

（機械式遊技機具の基準）

第十一条　①　成人用電子遊技場に設置可能な機械式遊技機具は、次の各号に適合しなければならない。

一　遊技機具は、人為的な力もしくは操作によりプレイするものであっても、その結果に応じて硬貨、コイン（訳注＝メダル）又はこれに類似した物件（訳注＝景品）が出てくる仕掛けになっていないものに限り、単純にゲームだけをプレイするものでなければならない。

二　遊技機具は、一回に百ウォン以上を投入するものでないこと、また百ウォン投入のとき点数板に表示される点数は二十点以下であること、さらに一回の作動で上がる点数は五点（回転式は二点）以下でなければならない。

三　ボーナス点数は、まとめて五十点以上上がらず、また点数板には五百点以上を表示出来ないよう、製作されていなければならない。

四　遊技機具は福票（訳注＝宝くじの類い）の発行、懸賞行為、その他射幸行為取締法令で定めるスロットマシン機具と同一又は類似しないものでなければならず、また遊技機具の表面に利用者が射幸・賭博性機具と誤認しやすい施賞点数表等が

ソウル市内のゲームセンターのようす

表示してあってはならない。

五　遊技機具に投入する硬貨の数と、点数板に表示する点数は、任意に変造できないように製作されていなくてはならない。

六　作動時間が制限される機具又は第二号と第三号を適用できない遊技機具については、保健社会部長官が別に定める。

②　遊技機具の構造と安定性、雑音端子電圧に関する事項は電気用品技術基準IIで定める。

（体練用遊技機具基準）

第十二条　①　体練用遊技機具はいわゆるもぐら叩き、パンチング、電子射撃機、野球ゲーム等の機具又はこれに類似するもので、次の各号に適合しなければならない。

一　体力鍛練に直接の効力があるものでなければならない。

二　点数板を利用して射幸・賭博行為に提供されないよう製作されていなければならない。

三　ゲームの結果に応じて、ボーナス点数が加算される種類の機具であってはならない。

②　第四条から第九条までの規定はこれを体練用遊技機具に準用する。

（試験検査）

第十三条　①　機械式遊技機具は、財団法人韓国電気電子試験検査所（以下「検査機関」という）で、第十一条の基準による試験検査を受けなければならない。

②　検査機関の検査を受けて設置した遊技機具は、任意に変造してはならず、変造により封印が破損した場合は検査機関において再検査を受けなければならない。

（試験検査手数料）

第十四条　遊技機具の試験検査に対する検査手数料は、検査機関の「依頼、試験検査業務規定」に準拠する。

（検査申請等）

第十五条　遊技機具の製造業者、輸入業者又は販売業者（以下「製造業者等」という）は、本人が販売しようとする遊技機具の検査機関による検査を受けようとした場合、別紙書式第一号による申請書に、次の書類を添付して、検査機関に提出しなければならない。

一　設計図面　一部

二　使用説明書　一部

三　製造、輸入又は販売業者証明書（訳注＝税務署発行の事業者登録証）　一部

四　検査を受けようとする遊技機具の写真二葉（前面、後面）

五　その他検査機関の要求する書類

（封印）

第十六条　①　検査機関は、製造業者等が検査を依頼した遊技機具に対して、第十五条の規定により提出された設計図面及び使用説明書に基づき検査を実施し、当該遊技機具が第十一条の基準に適合するよう製造されていると認定した場合は、点数板を含めて主要部分を任意に変造できないよう封印をして、試験検査済証を付着しなければならない。

②　検査機関は、検査済証を付着した遊技機具に関して、月別検査実績を別紙書式第二号により翌月十日まで保健社会部長官に報告せねばならず、別紙書式第三号による台帳を備えて管理しなければならない。

③　保健社会部長官は、検査機関が試験検査した遊技機具の目録を、ソウル特別市長、直轄市長（訳注＝大邱、仁川市等）、道知事（訳注＝日本の県知事にあたる）に送付しなければならない。

（確認）

第十七条　①　市長、郡守（訳注＝日本の県の一階級下の行政機関の長にあたる）、区庁長（訳注＝日本の都市区役所区長にあたる）は、遊技機具の設置を許可しようとする場合、当該遊技機具が第十一条の規定による遊技機具の基準に適合しているか否かと、検査機関の封印と試験検査済証が付着されているか否かを確認しなければならない。

②　市長、郡守、区庁長は、第一項の規定による遊技機具を確認するために、必要と認めた場合は、検査機関に確認を要請することができる。

（使用停止処分）

第十八条　①　市長、郡守、区庁長は、検査機関の試験検査を受けた遊技機具が第十一条の規定に適合しないよう変造、運用されているか、又は検査機関の封印が毀損している場合は、当該遊技機具の使用停止を命ずることができる。

第四章　補則

（見本の保管）

第十九条　①　協会は、点検委員会から合格判定を受けたプログラムの見本を、第七条の規定に拠る点検済証を交付した日から一年間保管しなければならない。

②　遊技機具の製造業者は、検査を受けた遊技機具の見本を、検査当時の原型のまま封印をして、検査を受けた日から三年間保管しなければならない。

附則

（施行日）

①　この告示は一九八九年十月一日から施行する

（経過措置）

②　この告示施行以前に点検委員会の点検を受けた機械式遊技機具で、成人用電子遊技場業所に設置又は使用中の遊技機具は、この告示の基準に合うよう造作・運用せねばならず、この告示施行日より一年以内に検査機関の検査を受けなければならない。

（経過措置）

③　この告示施行以前に点検委員会の点検を受けた遊技機具であっても、この告示施行以後に営業許可を受けた場合は、この告示に基づく検査並びに確認を受けなければならない。

TVゲーム機の運営上
参考になる基準
日本でも研究が期待される

韓国ではゲーム機の設置営業（オペレーション）については保健社会部が担当しており、すでに八九年告示四号で「基準」を示していたが、八九年九月に一部改正し告示五十号として示したのが、上に掲げた「基準」全文である。改正の主な点は、第三条第一項第三号の追加で、コピー品の使用は一切認められない、というもの（本紙第369号を参照）。

この「基準」全文により、コピー問題とは別に、韓国でのゲーム機オペレーションのありかたを、改めて知る機会が得られたことになる。訳文は正確さを欠くきらいがあるが、「電子遊技機具」というのはTVゲーム機であり、そのゲーム内容が「基準」第三条第一項の各号に違反するものであれば、営業使用できないと定める考え方で、立法例としては十分参考になると考えられる。

営業使用できるTVゲーム機かどうかを審査する「点検委員会」、審査に合格したTVゲーム機に表示される「点検済証」などは、ゲーム内容の是否を理解できない取り締り官にとって便利かも知れない。とくに第十条で例示されるギャンブルゲームは、韓国政府がよく研究した成果さえ示している。しかし、米国などの立法例にあるような、偶然性など射幸遊技の本質にまでは届いていない。業界の自主規制とも重なっており、評価できる点は多いと考えられる。

SNK

「レンタル」で、超ド級ゲーム。

ゲームセンターそのまま、ハイグレードゲームをレンタル。

NEO·GEO
MAX 330 MEGA
PRO-GEAR SPEC
ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM

RENTAL SYSTEM

ゲームセンターの革命児

実用新案出願中

NEO·GEO·MVSはSNKの登録商標です。

「アーケード」で、超ド級ゲーム。

1台6役、抜群の稼働率、ゲームセンターで楽しむハイグレードゲーム。

MVS MULTI VIDEO SYSTEM

NEO·GEO
GREAT GAME KEEP COMING

誕生

ネオ・ジオシステム

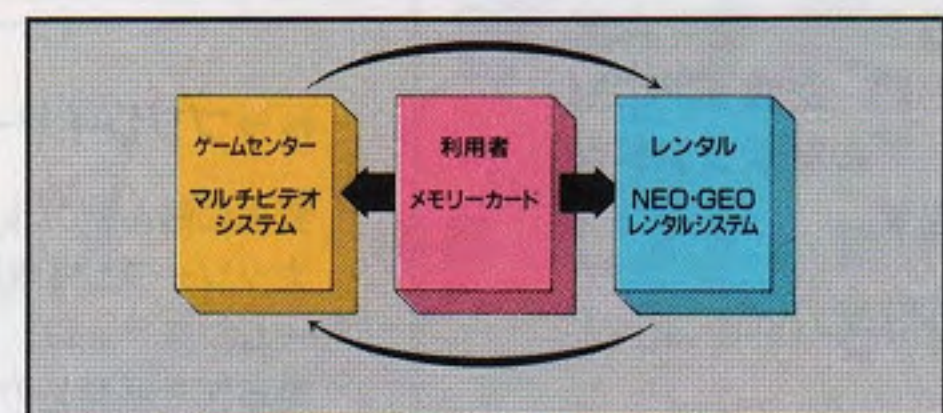
レンタルとロケーションで高率経営。

NEO·GEOシステムとはレンタルとアーケードをネットワークする、
まったく新しいスタイルのゲームシステム。
次代を予言するその先進性が、高収益と確かな経営基盤を実現します。

新しいゲームシーンをネットワーク

ゲームセンターを核に始まるニュータイプのゲームシステムが誕生です。アーケードマシンの常識を破るマルチビデオシステム。ゲームセンター店頭からハード・ソフトを提供するNEO·GEOレンタルシステム。そして、2つのシステムをネットワークするメモリーカードで、まったく新しいゲームスタイルを展開します。

ネットワークが、顧客動員力アップ・売上向上へ。
マルチビデオシステム、NEO·GEOレンタルシステムの導入から広がるネットワーク。今までのゲームプレイはもちろん、新しくレンタル利用の来店目的が生まれます。メモリカードによるネットワークが、それぞれのシステムの相乗効果を最大限に生かします。

ゲームセンター マルチビデオシステム ⇔ 利用者 メモリーカード ⇔ レンタル NEO·GEOレンタルシステム

メモリーカードで手軽にネットワーク。
マルチビデオシステムとNEO・GEOレンタルシステムをネットワークするのが、メモリーカードです。両システムに供給される同タイトルゲームのセーブ保存が手軽に行え、どちらのシステムでも気軽に継続プレイが楽しめます。

レンタル会員獲得で固定客を増員。
レンタル会員をゲームセンターで登録。メンバーズカード発行によるレンタル運営を導入する事により顧客管理もスムーズに行えます。レンタル会員の増員しだいで固定客を大幅に獲得でき、会員の再来店性も自然と向上します。

メモリーカード
メモリーカードとは、高速でロード・セーブが行える大容量記憶媒体。1枚のメモリーカードで約27タイトルのゲームをセーブ保存可能です。(RAM2 Kbyteカード使用の場合。)尚、メモリーカードは、別販売となります。

NEW GAME STYLE IS NETWORKED.
The NEO·GEO system is being introduced to arcades. The arcades will be the core of this system. The unbelievable arcade system, the Multi Video System. The rental set-up at the arcade, the Home Rental System. The memory card which networks these two systems brings a new style of game play.

NETWORKING OF SYSTEMS INCREASES THE NUMBER OF CUSTOMERS.
Network extends by operating both systems in your location. Network with memory card will maximize the system's effects and the player will come to the arcade with a new purpose.

EASY NETWORK BY MEMORY CARD.
It's the memory card that networks the two systems. It's easy to save and continue play on both systems.

INCREASE CUSTOMERS BY OFFERING RENTAL MEMBERSHIP.
Customers can join "Rental System Club" at the arcade. Stores can manage customers easily by issuing membership cards. As the rental customers increase, the overall number of arcade customers will increase.

まったく新しいゲームシステムが、ロケーションをより活性化。小人員・小スペースで行える効率運営。システムの魅力が、今までにない新たな来店目的を誘発。顧客動員力・新規客の動員など、来店性も飛躍的にアップ。アーケードとレンタル、2つの事業展開が高収益をもたらせます。

NEO・GEOレンタルシステム

風俗営業法にとらわれない経営。
レンタル方式のため営業時間・年齢制限など、風俗営業法にとらわれない営業が行えます。売上機会の損失を未然に防ぎ、新規売上が大幅に見込めます。

小スペース・小人員で運営可能。
収納・管理も小スペース、ディスプレイスペース・レンタル用カウンターの設置だけで営業可能です。また、従業員も現在の人員数で運営可能。現在お持ちのロケーションが2倍・3倍に活用出来ます。

マルチビデオシステム

抜群の稼働率を達成。
マルチビデオシステムは6種類までのゲームソフトを一台の筐体で自由に組み合わせ可能なニュータイプのアーケードマシン。一台あたりの稼働率も大幅に向上。限られたスペースを有効に活用出来ます。

同一ロケーションで2つの事業展開。
マルチビデオシステムでプレイした同一ゲームを利用者がNEO・GEOレンタルシステムでレンタル。レンタルでプレイしたゲームをアーケードでプレイなど、従来のロケーション展開にレンタルが加わる事で、今までのゲームセンター経営だけでは成し得なかった相乗効果が生まれ、確実な売上アップへとつながります。

THIS BRAND-NEW SYSTEM REVITALIZES THE ARCADES.
Effective operation with few people and small space. Two different businesses will experience high profits.

NEO·GEO HOME RENTAL SYSTEM. ADD RENTAL SALES TO THE ARCADE SALES.
You can add rental sales to your arcade income. Operating the rental system will not restrict your time.

SMALL AREA & FEW PEOPLE NEEDED TO OPERATE.
Only needs small display area and counter. Set aside small area for stock. Your location will be utilized two-fold without hiring extra staff.

THE MULTI VIDEO SYSTEM. EXCELLENT WORKING RATIO HAS BEEN ACHIEVED. The Multi Video System is our new arcade machine that can hold up to 6 software titles at one time. The working ratio for each machine will increase. Limited space is efficiently used.

2 BUSINESSES IN ONE LOCATION.
Player can rent the same arcade game he played on the Multi Video System. Multiple effects on your location will be generated when you combine the two systems.

MEMORY CARD
High capacity memory card can load and save memory at high speed.
Each card holds up to 27 games (when used with RAM2K byte).
Memory card can be purchased separately.

NEO·GEOシステム用ゲームは、「マルチビデオシステム」「NEO·GEOレンタルシステム」共にゲーム内容は共通。メモリーカードで同タイトルゲームのロード・セーブが可能です。／ The same softwares are provided to both NEO·GEO Multi Video System and NEO·GEO Rental System. Using IC Memory Card, you can continue your play either at the game locations or at your home.

海外の話題
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

ジュークボックス百周年の次
今度はピンボール60年
AMOAがAAMAの協力を得て企画進める

八九年はジュークボックス百年の年として、米国では祝賀行事が集中して催されたが、九一年がピンボールが生まれて六十周年に当たることから、次は"ピンボール六十年"行事が、フリッパー市場の活発化を期待して行なわれることになった。

これは全米AMゲーム機オペレーター協会、AMOA（アミューズメント&ミュージック・オペレーターズ・アソシエーション、事務局シカゴ、ジャック・カーナー会長）の中にある「ピンボール・プロモーション委員会」（ジョン・ベル委員長）が決めた方針。同委員会はフリッパー・ピンボールのオペレーション収入を促がすため設けられたもので、今年一月中旬シカゴで開かれた会合で「ピンボール六十年」をキャンペーン化することを決めた。同委員会は、メーカー協会のAAMA（アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション、事務局ワシントン郊外、ギル・ポーラック会長）の協力を得ており、フリッパーについてのオペレーターとメーカの両方が委員になっている。

メーカー側の委員は、バリー・ミッドウェー社、ウイリアムズ社、データイースト（ピンボール）社、プリミア・テクノロジー社の四社で、いずれもシカゴ市内または郊外に本社を構えている。

同委員会では三つの小委員会を設けることになり、それぞれマーケティング担当（ロジャー・シャープ氏）、エデュケーション担当（クライド・ナップ氏）、トーナメント担当（ジーン・ウルソー氏）の小委員会となっている。

フリッパーの源流は、ピンをボードに打ちつけてそのボード上をボールが転がり降りてくるゲームフィールドを基本とする「ピンボール」にさかのぼるが、製品として完成しヒットしたのはD・ゴットリーブ社の「バッフルボール」（三一年十二月）であり、これを基にヒットさせたのがバリー社の出発点となったスローン氏の「バリーフー」（三二年）で、三〇年代前半の米国で流行したピンボールブームの火つけ役となった。

ピンボールは三〇年代中ごろにギャンブル化してしまい（ペイアウト式が出たからである）、戦後まですっかり姿を消すことになった。戦後、ボールを弾き返すフリッパー機構が開発され、ペイアウトしないAMゲーム機としてひとつの分野を確立するに至った。その最初の機械は、D・ゴットリーブ社の「ハンプティ・ダンプティ」（四七年十月）だった。その後は今日まで、フリッパー・ピンボールは盛衰の歴史をたどっているが、米国製フリッパーが最もポピュラーなことや、米国民がフリッパーを（ピンボールの名称で）長く親しんでいることから、野球やジュークボックスと同じように、アメリカ文化を代表するもののひとつと数えられている。

AAMAの事務局移転
ワシントン郊外

米国のAMゲーム機メーカー、ディストリビューターの協会であるAAMAの事務局が一月十六日付で移転した。移転先は、これまでと同様にワシントンDC郊外で、市は異なる。

American Amusement Machine Assn., 12731 Director's Loop, Woodbridge, VA 22192 U.S.A. fax(703)494-0616

IAAPAの新会長は
ジェンソン氏に
スピーゲル前会長から交替

B・ジェンソン氏

遊園地ビジネスについての国際的な業者協会、IAAPA（インターナショナル・アミューズメント・パークス&アトラクションズ、事務局バージニア州アレクサンドリア＝ワシントンDC郊外）は、先ほどのIAAPAショー（十一月十五－十八日）を機に、会長職がデニス・スピーゲル氏（八八－八九年期）からボイド・ジェンソン氏（八九年－九〇年期）へと引き継がれた。

IAAPAの会員は四十六ヵ国、二千百社を数えており、とくに八九年中に一八%もの会員増があったことから、国際的な役割りを重視し、今年一月の英国ATE、西独インターシャウにも出展して広報活動などに力を入れている。なおIAAPA89には、ソ連の担当官や遊園地責任者も訪れており、世界的な観点から遊園地ビジネスをどう前進させていくか、同協会としては大きな責任を持っていると言える。

こうした状況を背景に新会長となったジェンソン氏は、ラグーン社（米国ユタ州ファーミントン、ピーター・フリード社長）の副社長。今年度は、従来からの活動を一段と活発にするとともに、IAAPAでのセミナーを同時通訳を使って（フランス、ドイツ、日本、スペインの四ヵ国語を予定）国際会議に高めたい、としている。

ミッドウェー社TV機
スポーツ3競技
ボウリングなどさらに選択

米国バリー・ミッドウェー社（本社シカゴ、ケン・フェデスナ副社長兼総支配人）から、新TVゲーム機「トライスポーツ」が、米国で一月から基板キット発売となった。同社ブランドのTVゲーム機は、八九年五月発売のTVバレーボールゲーム機「アーチライバル」（完成品または基板キット）以来。同社はウィリアムズ社の姉妹会社で、同じ場所に本社がある。

「トライスポーツ」は、ボウリング、ビリヤード、ゴルフの三種類のTVゲームを選択して遊べるようにしたもの。それぞれタイトル名が付いており、「パワーストライク」は3種類のボウリングゲーム、「プールシャーク」は四種類のビリヤード、「ミニゴルフ・デラックス」は十八ホールという設定になっている。

Bally Midway's "Tri-Sports"

香港　Bondeal Charts　九龍

トップ10ビデオゲーム

1/20	1/13	機種名(メーカー名)	週数
1	2	パン〔ポンピングワールド〕（ミッチェル）	12
2	4	ワールドカップ90（テクモ）	3
3	3	チェッカードフラッグ（コナミ）	81
4	1	バーニングフォース（ナムコ）	8
5	－	ブロクシード（セガ社）	1
6	7	ミッドナイトレジスタンス(データイースト)	9
7	6	ゴールデン・ティー・ゴルフ(ストレイタス)	5
8	－	バイオレンスファイト（タイトー）	1
9	9	ファイヤーシャーク〔鮫！鮫！鮫！〕（東亜プラン）	6
10	8	ゼロウィング（東亜プラン）	13

トップ5完成品ビデオ

1/20	1/13	機種名(メーカー名)	週数
1	1	TMNT〔タートルズ〕（コナミ）	7
2	2	ハードドライビング（アタリゲームズ）	40
3	3	スーパーオフロード（レーランド）	42
4	5	スーパーモナコGP（セガ社）	21
5	4	チャンピオンスプリント（アタリゲームズ）	104

ダーツ大会のNDAが統一
アラクニッド参加

米国では電子ダーツ機のプレイヤー大会がメーカーごとに分れていて、これをAMOA主導で統一化を図ってきたが、十二月十九日にアラクニッド社がAMOA－NDAに参加し、ついに完全統一化した。NDAは全米ダーツ協会の略称、これまでバレー社とメリット社だけが参加、オリジナルメーカーのアラクニッド社が加入を拒んでいた。

なお九〇年の大会は五月二－五日、ラスベガスで開催される。

話題のマシン

ナムコ、システムII「マーベルランド」
遊園地を舞台に
金子製作所「エア・バスター」基板も

(株)ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)から、同社"システムII"第八弾として、遊園地を舞台にした「マーベルランド」が二月九日発売となった。また同社から(株)金子製作所(本社東京、金子浩社長)製のTV空中戦争ゲーム機「エア・バスター」が、一月二十五日発売となった。

マーベルランド

「マーベルランド」は、おとぎの国の大遊園地"マーベルランド"が地底族に占領されたため、王子"パコ"が立ち上がるというもので、遊園施設の大観覧車やコースター、パイレーツなどのほか、同社キャラクターによるエレクトリカルパレードも登場する。画面はヨコスクロールで、四つのエリアを一ステージとした四ステージ構成。八方向レバーと一つのジャンプボタンを操作する。難易度(二段階)とステージは選択できる。

敵の上にジャンプし、踏みつけて倒していく。ただし倒せない敵もいるが、これは足場として利用し効果的に移動。ジャンプはボタンを押す長さで高さが変わり、空中での動きを変えることもできる。途中でアイテムを取ると翼や分身の術などが使える。各エリアは制限時間内にゴールするとクリア。ステージ最終でのボスとの対決は、じゃんけんで叩き合ったり綱引きをしたりとユニーク。持ち人数がなくなるとゲーム終了。ズーム、回転機能による乗物機の動き、とくにコースターに乗っての宙返りは迫力がある。ROMキット販売のみでOP価格七万八千円。

「エア・バスター」は地球の各地に未確認兵器による攻撃が加えられたため、特殊戦闘機"バスター"が飛び立つというもので、八方向レバーと一つの攻撃ボタンを操作。ヨコスクロール画面。八種の特殊アイテム攻撃や、画面上のすべての敵弾を粉砕する必殺攻撃もある。持ち機数制。二人同時プレイも可能。基板販売のみでOP価格十三万八千円。なお「フォートラックス」スタンダードは定価百四十九万円で二月上旬発売となった。

エア・バスター

パチンコ式メダルゲーム機
雷をテーマにし
こまや「サンダーレール」

パチンコ式のメダルゲーム機「サンダーレール」が、(株)こまや(本社神戸、田中弘社長)から十月中旬以降発売となっている。

これは雷がテーマで盤面上部に三つのループコースがあり、各ループの下に稲妻形のコースとルーレットが設けられており、最終的にルーレットの数字分だけメダルが払い出されるというもの。

メダル一枚投入後、一個のボールが用意され、これをパチンコで弾く。ボールがいずれかのループから稲妻コースに入ると、下のルーレットが回転し、ルーレットの中にある穴に落ちると回転がストップ。ルーレットの数字は0から10まで(最高十枚払い出し)あるが左右両サイドのルーレットには2までの数字しかないので、できるだけ中央のルーレットにボールが入るように狙う。硬貨(十円または二十円)でもプレイできる2ウェイ。定価三十九万円。

サンダーレール

中2階に運転席
トーゴの「ファミリー消防車」

定置型乗物機「ファミリー消防車」が、(株)トーゴ(本社東京、山田數夫社長)から十月以降発売となっている。

これはハシゴ式消防自動車をデザインした少し大き目の定置型で、三人(大人一人、子ども二人)乗り。内部の運転席は中二階になっている。放水銃やハシゴ、鐘、押しボタンなど消防に関わる遊びがいろいろ付いているほか、「火災発生、直ちに急行」「消防車出動します」などの音声や、エンジン音サイレン音、クラクションも鳴る。幅一・二㍍、奥行一・八六㍍、高さ一・八㍍。定価七十五万円。

ファミリー消防車

本欄掲載の機械の価格は、すべて「外税方式」によるもので、消費税は含まれていない。

前後2人乗りで
日邦のミニポーター「3輪バギー」

バッテリーカー「三輪バギー」が、日邦産業(株)(AM事業部名古屋、岡屋裕造社長)から十月以降発売となっている。

これは同社二人乗りバッテリーカーの"ミニポーター"シリーズで、オフロード向けの三輪バイクをデザイン。後輪駆動方式で、一回の充電により約五時間の連続走行が可能。スピードは毎時三・五㌔から最高四㌔となっている。作動中エンジン音が鳴る。作動時間は九十秒。定価四十三万円。なお円形コースを一周して自動的に停止する周回方式の特別仕様車にもできる。

3輪バギー

話題のマシン

「NEO・GEO」システム第1弾
要人救出の戦い
SNK「NAM−1975」カセット

(株)エス・エヌ・ケイ(本社大阪、川崎英吉社長)から、同社「NEO・GEO」システムのテーブル型およびミニアップライト型と、同システム第一弾として戦争アクションゲーム「NAM−1975」が三月中旬発売となる(他のゲームは順次紹介)。

MVS・ミニアップライト型

MVS・テーブル型

同システムはゲームカセット方式で、一台のキャビネットに六本まで収納でき、プレイヤーが選択しプレイする「マルチビデオシステム(MVS)」を採用(同システムについては本号1めんで詳報)。

NAM−1975

「NAM−1975」は、要人救出の命令を受けた戦士が"NAM"の奥地へ向かい、現地の軍隊と戦うゲームで、二人同時プレイも可能。画面はヨコスクロール。全部で六ステージ構成。八方向レバーと三つのボタンを操作する。

レバーでプレイヤーと照準が同時に移動(発射中は照準のみ移動)。次々と現れる敵兵や戦車、ヘリなどに照準を合わせ、攻撃しながら進んでいく。特定の敵や建物を破壊するとアイテムが出現し、これを取るとバルカン砲や火炎放射器、ナパーム弾、手投げ弾など(武器により使用ボタンが異なる)が使える。各ステージはボスを倒すとクリア。なお敵の特殊武器との一騎討ちとなるステージもある。ゲームは持ち人数制。ゲームカセットOP価格二万八千円。テーブル型、ミニアップライト型とも各OP価格三十六万円。

5人用メダルゲーム機
立体映像で演出
セガ社「E・ブラックジャック」

五人用の大型メダルゲーム機「エキサイティング・ブラックジャック」が、(株)セガ・エンタープライゼス(本社東京、中山隼雄社長)から一月中旬発売となった。

これはTVモニターによりカードゲームのブラックジャックを行なうものだが、正面のディスプレイに立体映像を採用しているのが特徴。立体映像はカジノを背景に女性ディーラーがしゃべりながらカードを配るシーンで、上部と下部に設置したブラウン管の映像を、その間に斜めに設けたハーフミラーにより立体化している。

ゲームは通常ルールにフィーチャーと特別ルールを付加。その主なものは、スリー7でボーナスゲーム、BET数を数倍にする"フィーバーカード"、ディーラーがブラックジャックになってもメダルが獲得できる"保険ボタン"など。最高BET数は初め二十枚だが、勝つごとに倍加。一回の最高勝ちメダル枚数は二千枚。OP価格五百八十万円。

エキサイティング・ブラックジャック

前後進する電車
ホープのレール式「レインボー」

電車をデザインしたレール走行式乗物機「レインボー」が、(株)ホープ(本社工場川崎市、小野定良社長)から十月以降発売となっている。

同機は二人乗りの電車が二両編成で走行するもので、レール上を往復(前進、後進を繰り返す)するスイッチバック方式を採用している。このため周回式のように場所をとらず、壁に沿ってレイアウトできるなどロケに合わせた設置が可能。

車両のボディーは薄いブルーを基調にしてカラフルなラインをあしらったデザイン。上部にはパンタグラフも付いている。作動中ホーンが鳴り、音声やメロディーも流れる。レールゲージは四百五十㍉、最小回転半径は二㍍。レール十六㍍、プラットホーム、警報器などとの標準セットで定価二百九十万円。

レインボー

電話遊び付きで
真砂から「ベアーズテレホン」

定置型乗物機「ベアーズテレホン」が、真砂工業(株)(本社東京、真砂幸男社長)から十月以降発売となっている。

これは屋根付きのベンチにクマと一緒に座り、電話でクマと、または乗客同士で話をして遊ぶというもの(受話器二台備え付け)。作動時間九十秒。作動中メロディーが流れ、音声メッセージ(四種類選択)も出る。幅一・六五㌢、奥行九十八㌢、高さ二百十㌢。三人乗りで定価八十六万円。

ベアーズテレホン

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.126

木と森

矢飛圓方

煙草の煙が嫌がられている。

最近では、世の中に煙草の煙ほど害になるものはないというおもいこみが、常識になってしまったかのような感がある。

煙草の煙にたいして露骨に刺刺しくその嫌悪感を表明する人が多くなってきて、まるで熊のように威嚇するかのごとく大きな咳をしてゆく人もいる。

もうすこし前のことが夢であったかのようにおもわれてくる。

子どものころ父親の膝に抱かれて煙草の煙の行方を小さな目で追っている。それに気がついた父親はやがて煙草の煙をつかってささやかな曲芸をはじめる。頬を大きく膨ませ舌のまわりに煙草の煙をからませてそれをそっと外に押し出す。すると輪投の輪のようなドーナッツの輪のような形になった煙草の煙が、ゆらゆらと揺らぎながら風のまにまに漂ってゆく。

あるいは唇を丸く小さくすぼめるようにして父親が人差指の先で頬をぽんぽんと軽くつつくと、唇の先から小さな煙の輪が次から次へと出てくる。

子どもは、寒く風が窓をたたいている冬の夜に、父の膝で真夏のけだるい昼下りに川を下っていった川蒸気船の煙をおもいうかべ、寒さを忘れ幸福な気分にひたることが出来た。

父親の匂いは即煙草の匂いであった。

祖父の世代になると、もはや父親のような芸当は出来なかった。祖父の世代は煙管で煙草を吸っていた。煙管などというしろものは、今や日本の一般家庭では何処を探しても出てこない前世紀の遺物のようなものと化してしまった。遥か遠くピーボディ博物館からやってきたモースのコレクションで見て懐かしいおもいにかられたり、松江の小泉八雲の記念館で非常に数多くの多種の煙管を見て驚いたことがあるくらいのものである。

暇があると老人は縁側で羅宇竹から雁首と吸い口を外して、それぞれにこよりを通してそこに溜まったタール状のニコチンの掃除をしていたものであるし、街にはしょっちゅう疳高い蒸気音を鳴らして煙管の掃除屋なるものが徘徊していた。湯を沸かして高圧の蒸気を煙管の管に通して、一気に管の中の異物を排出させてしまうのである。

戦後まだ風通しがいい時代に、アメリカ映画を通してチェーンスモーカーとかチェーンスモークという語が日本に入ってきた。

一本の煙草を喫い終える頃に、まだ火がついているその煙草の火で次の煙草に火をつけて喫うということを、繰り返し続けてゆくことであり、だいたいがヘビースモーカーと同意にとられる場合が多かった。

煙管で煙草をすう場合には、たいがいがこのチェーンスモーカーにならざるをえないのである。雁首の容量は一立方センチ内外しかないのだから、文字通り一服でおわってしまう。そこでいちいち煙草に火をつけるのが面倒で、喫い終った雁首の煙草を掌にうけてころころ転がしておいて、新しく雁首に詰めこんだ煙草の上にそれをのせる。

子どもの頃にはそれが不思議でしようがなかった。子どもがふだんと違った顔つきをしているのに気がつくと、祖父も面白がって子どもにサーヴィスをして、多分喫いたくないようになっても子どもがそれを見続けている間は、掌に残り火でぽうっと赤く明るんでいる吸い殻を転がしてはチェーンスモークを続けてみせた。父親の曲芸に比して非常に不器用だし無骨な芸ではあったが、どちらからも子どもは自分が大事にされ期待されているという暖かい心の存在を感じとることが出来た。

それはやはり今どきの子どもがTVでユリ・ゲラーの芸当を見ていて、一方で父親は螢族などといわれながらマンションのテラスで背を向けながら、外にむかって煙草の煙を吐いているという図がもつ雰囲気とは全然ちがって、温みがあるものであった。

当世の父親が螢族とよばれながら、窓をあけて、あけた窓から首を出して煙草を喫うような状態に追いこまれてしまったのは何故か。

これは当然煙草の煙に害があるからそうなったということになっている。だがしかしである。本当に煙草の煙が非常に有害かどうかということになると、現代の最先端をゆく医学の見地からいっても、これは疑問視されている。

まず煙草の煙について人体実験を行って出てきた所謂科学的客観的なデータが、一九九〇年一月の時点で零である。

世上いわれている煙草の煙の害なるものは、すべてが類推臆測の域を出るものではなく、世界でいちばんはじめに煙草の煙の害について言及したアメリカの医学博士にインタビュウした人のリポートによれば、この博士が暇な時に兎の咽喉にタールを塗ってその経過を報告した資料が、それらしき資料といえばいえるものであるらしい。まあどこの世界にも追っかけマンはいつも存在するから、日本でも兎や鼠の咽喉にタールを塗って資料をつくった医者もいるらしいが、そういう資料はとてもじゃないが、煙草の煙が非常に人体にとって有害であるということを証すための資料としては役にたたないであろうと、かのアメリカの医学博士は言うのである。

自分も、ここまで煙草の煙が有害であるという仮説が世界中を席捲するとはおもわなかった。博士はここで悪戯小僧のように軽く片目をつぶってこういったという。

だって誰でもが知っていることでしょう。たとえ煙草を十本束にして喫っても死にはせんが、あの自動車の排気管はたとえ一本しか銜えなかったとしても、その結果は火を見るよりも明らかでしょう。まあ今にしておもえば兎にタールを塗る実験をしっこくすすめた友だちは、大手の自動車会社の重役だったんだよね。

一時アメリカでも、煙草の害は排気ガスの害を掩蔽するために言い出されたという説がつよくなりそうな時もあったのだが、自動車会社が落ち目になったらそういう説も消えていってしまったね。勿論木は煙草の煙、森は自動車の排気ガス、日本ではG・K・チェスタトンは読まれているかねと博士はたずねた。木を見て森を見ずともいうね。

FEBRUARY 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型TVゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ファイナルファイト(カプコン) Final Fight (Capcom)	8.61
2	2	テトリス(セガ社) Tetris (Sega)	8.08
❸	—	ブロクシード(セガ社) Bloxeed (Sega)	7.78
4	3	カプコンワールド(カプコン) Capcom World (Capcom)	7.52
❺	8	シャドーダンサー(セガ社) Shadow Dancer (Sega)	7.14
6	4	SAR(SNK) S.A.R. [Search and Rescue] (SNK)	7.00
7	5	スーパーフォーミュラ(ビデオシステム/タイトー) Super Formula (Video System/Taito)	6.82
8	7	スーパーマスターズ(セガ社) Super Masters (Sega)	6.65
9	9	ワールドカップ'90(テクモ) World Cup '90 (Tecmo)	6.59
10	6	グラディウス III(コナミ) Gradius III (Konami)	6.31
⓫	21	チャンピオンレスラー(タイトー) Champion Wrestler (Taito)	5.91
⓬	18	フラッシュポイント(セガ社) Flash Point (Sega)	5.76
13	10	アールタイプ II(アイレム) R-Type II (Irem)	5.75
14	12	タスクフォース・ハリアー(UPL) Task Force Harrier (UPL)	5.69
15	13	スーパーバレーボール(ビデオシステム/ナムコ) Super Volley Ball (Video System/Namco)	5.68
⓰	17	ワールドスタジアム'89(ナムコ) World Stadium '89 (Namco)	5.58
⓱	—	バイオレンスファイト(タイトー) Violence Fight (Taito)	5.50
18	11	実力!!プロ野球(ジャレコ) Bases Loaded (Jaleco)	5.43
19	19	カプコンベースボール(カプコン) Capcom Baseball (Capcom)	5.40
20	20	ミッドナイト・レジスタンス(データイースト) Midnight Resistance (Data East)	5.38
21	30	ゴールデンアックス(セガ社) Golden Axe (Sega)	5.33
22	25	WWFスーパースターズ(テクノス) WWFSuper Stars (Technos)	5.25
23	22	ポンピングワールド(ミッチェル) Pang [Ponping World] (Mitchell)	5.20
24	15	デンジャラスシード(ナムコ) Dangerous Seed (Namco)	5.07
25	23	ヴォルフィード(タイトー) Volfied (Taito)	5.06

■アップライト、コックピット型TVゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	3	ライン・オブ・ファイア(セガ社) Line of Fire (Sega)	9.00
2	1	ファイナルラップ(デラックス)(ナムコ) Final Lap (Deluxe) (Namco)	8.82
❸	4	ビッグラン(ジャレコ) Big Run (Jaleco)	8.17
4	2	ビーストバスターズ(SNK) Beast Busters (SNK)	8.10
5	5	ウイニングラン鈴鹿グランプリ(ナムコ) Winning Run-Suzuka GP (Namco)	8.05
6	6	フォートラックス(ナムコ) Four Trax (Namco)	7.56
7	7	スーパーモナコGP(デラックス)(セガ社) Super Monaco GP (Deluxe)(Sega)	7.33
❽	9	ファイナルラップ(スタンダード)(ナムコ) Final Lap (Standard) (Namco)	7.09
9	8	ハード・ドライビング(アタリゲームズ/ナムコ) Hard Drivin' (Atari Games/Namco)	7.00
10	11	S.C.I.(タイトー) S.C.I. (Taito)	6.83
⓫	13	アウトラン(デラックス)(セガ社) Out Run (Deluxe) (Sega)	6.71
12	12	ウイニングラン(ナムコ) Winning Run (Namco)	6.60
⓭	14	ターボアウトラン(セガ社) Turbo Out Run (Sega)	6.56
14	10	オペレーション・サンダーボルト(タイトー) Operation Thunderbolt (Taito)	6.53
⓯	18	トップランディング(タイトー) Top Landing (Taito)	5.73

■麻雀TVゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

	前回	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	4	東京ギャル図鑑(日本物産) Mahjong Tokyo Gals* (Nichibutsu)	5.67
2	2	ミス麻雀コンテスト(日本物産/テクモ) Miss Mahjong Contest* (Nichibutsu/Tecmo)	5.47
3	3	麻雀夏物語(ビデオシステム) Mahjong Summer Story* (Video System)	5.17
❹	—	浦島まあじゃん(UPL) Urashima Mahjong* (UPL)	5.14
❺	8	アイドル放送局(システムサービス) Idol Parade* (System Service)	5.12

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	アースシェイカー(ウィリアムズ) Earthshaker (Williams)	6.40
2	2	バンザイラン(ウィリアムズ) Banzai Run (Williams)	6.00
❸	5	ジョーカーズ(ウィリアムズ) Jokerz! (Williams)	5.67
4	4	サイクロン(ウィリアムズ) Cyclone (Williams)	5.50
5	3	レーザーウォー(データイースト) Laser War (Data East)	4.33

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10:これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9:すばらしい人気と売上げ、8:大変いい人気と売上げ、7:いい人気と売上げ、6:まあいい人気と売上げ、5:平均的なもの、4:平均以下(以下省略)

米国「リプレイ」誌 ザ・プレイヤーズ・チョイス

2月号から

アップライト・ビデオ

	機種名(メーカー名)	評価
1	TMNT〔タートルズ〕(コナミ)	9.65
2	サイバーボール 2072(アタリゲームズ)	8.90
3	ハードドライビング(アタリゲームズ)	8.82
4	オールアメリカン・フットボール(レーランド)	8.51
5	オフロード(レーランド)	8.33
6	チーム・クォーターバック(レーランド)	7.86
7	ミッドナイト・レジスタンス(データイースト)	7.82
8	スタンランナー(アタリゲームズ)	7.73
9	オペレーション・サンダーボルト(タイトー)	7.65
10	S.C.I.(タイトー)	7.64
11	ターボアウトラン(セガ社)	7.54
12	クライムファイターズ(コナミ)	7.52
13	ファイナルラップ(ナムコ/アタリゲームズ)	7.47
14	サイバーボール(アタリゲームズ)	7.30
15	チェイスH.Q.(タイトー)	7.27
16	トップスピード〔フルスロットル〕(タイトー/ロムスター)	7.24
17	アウトラン(セガ社)	7.15
18	ナーク(ウィリアムズ)	7.13
19	スーパーモナコGP(セガ社)	7.12
20	スーパーハングオン(セガ社)	7.09
21	パワードリフト(セガ社)	7.03
22	メカナイズド・アタック(SNK)	6.95
23	ロードブラスターズ(アタリゲームズ)	6.76
24	オペレーションウルフ(タイトー)	6.71
25	アフターバーナー(セガ社)	6.70

ベスト・ニュービデオ

	機種名(メーカー名)	評価
1	ファイナルファイト(カプコン)	8.31
2	ビーストバスターズ(SNK)	7.82
3	ギャラクシーフォース(セガ社)	7.45

ベスト・ソフトウェア

	機種名(メーカー名)	評価
1	UNスクワドロン〔エリア88〕(カプコン)	9.56
2	WWFスーパースターズ(テクノス)	8.44
3	バスターブラザーズ〔ポンピングワールド〕(ミッチェル/カプコン)	7.95
4	キャリバー50(セタ/ロムスター)	7.95
5	ゴールデンアックス(セガ社)	7.93
6	トキ〔JUJU伝説〕(TAD/ファブテック)	7.81
7	ワールドカップ'90(テクモ)	7.73
8	アメリダーツ(アメリ)	7.70
9	VS.クライムファイターズ(コナミ)	7.67
10	タスクフォース・ハリアー(UPL/アメリカン・サミー)	7.50
11	ランボーIII(タイトー/ロムスター)	7.43
12	アーチライバルズ(バリー・ミッドウェー)	7.36
13	クライムシティ(タイトー)	7.28
14	ウィロー(カプコン)	7.10
15	シャドーダンサー(セガ社)	7.04
16	カプコンボウリング(カプコン)	7.02
17	ESWAT(セガ社)	7.01
18	ギャングウォーズ(SNK)	7.00
19	スカル&クロスボーン(アタリゲームズ)	7.00
20	テトリス(アタリゲームズ)	6.86

フリッパー

	機種名(メーカー名)	評価
1	エルバイラ(バリー・ミッドウェー)	8.66
2	ポリスフォース(ウィリアムズ)	8.21
3	アースシェイカー(ウィリアムズ)	8.17
4	バッドキャット(ウィリアムズ)	8.12
5	マウシン・アラウンド(バリー・ミッドウェー)	8.00
6	マンデーナイト・フットボール(データイースト)	7.83
7	サイクロン(ウィリアムズ)	7.67

 《本紙特約》 調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

41 Exhibitors Join AOU Expo'90, Chiba

"AOU Amusement Expo '90" will be held on February 27–28 at No. 8 hall of "Makuhari Messe", Chiba Prefecture. It will be not at the traditional venue, NS Building, Shinjuku, Tokyo. The official name of "Makuhari Messe" is "Nippon Convention Center", and the neighboring facilities, such as hotels and restaurants, etc., are still under construction. When all of them are completely constructed, Japan's largest convention center will be brought into being.

The space used by "AOU Expo" is about 1/8 (6,750m^2) of "International Exhibit Hall" which is about 54,000 m^2 wide, and 2.7 times as wide as NS Building (2,500m^2). Thus, differing from the expo at NS Building where reduction of the number of booths applied for has been customary, it has become unnecessary to reduce them, allowing exhibiting companies to secure the number of booths applied for. At the current "AOU Expo", 41 companies will occupy 412 booths (2.7m x 2.7m per booth). Although the number of exhibiting companies has shown a downturn, i.e. 37 in 1986, 45 in 1987, 43 in 1988 and 36 in 1989, it has increased again. The largest number of booths (36 each) were occupied by Sega, Taito and Tecmo, followed by SNK (30). Since the hall is very wide, The aisles between booths are also as wide as 4–8m.

As for the traffic access in question, the sponsor (AOU = Federation of Local Amusement Association, FLAA) has admitted that it takes longer time than estimated at an early stage. According to it, it takes about an hour at shortest by JR fromTokyo station. Going by electric trains is not very convenient, as it is inevitable to change trains. When going by automobile, since the roads are congested except for midnight, nobody knows when you can reach there.

Along with "AOU Expo '90", a "get together party" will be held in the evening of February 27, at Akasaka Prince Hotel, downtown in Tokyo. It is held under a party ticket (@13,000 yen) system. At present, it is scheduled to be held at 6:00 p.m. However, since the exhibition on that day is open by 5:00 p.m.., the party opening time may be delayed, explains the sponsors.

This show is intended to raise the working funds for AOU (FLAA) from the show income, and the manufacturers are strongly complaining of this type of fund raising. The sponsors are therefore replying that part of exhibition fees be returned.

AOU Expo '90 exhibiting companies are as follows: Able Corp., Asahi Seiko Co., Ltd., Atlus Ltd., Banpresto Co., Ltd., Capcom Co., Ltd., C. Itoh Industrial Machinery Co., Ltd., Data East Corp., Hope Co., Ltd. Irem Corp., Jaleco Corp., Kawakusu Co., Ltd., Komaya Co., Konami Co., Kyu-Aru Co., Ltd., Masago Industrial Co., Ltd., Mexico Amusement, Nacos Corp., Namco Limited, Nippo Co., Ltd., Okamoto Mfg Co., Ltd., Roller Tron Corp., SNK Corporation, Sanwa Denshi Co., Ltd., Sega Enterprises Ltd., Seimitsu Shoji Co., Ltd., Sigma Enterprises, Inc., Sunwise Co., Ltd., Taito Corporation, Taiyo Jidoki Co., Ltd., Takara Amusement Co., Ltd., Tecmo Limited, Tiger Goraku Co., Ltd., Togo Japan Inc.,Yuei Co., Ltd., UPL Co., Ltd., Video System Co., Ltd., Visco Corporation.

[Press] Amusement Industry, Amusement Press (Game Machine), Coin Journal, Shineisha (Gamest).

Taito Forms "TIT" Group As Ops Party

On January 24, Taito Corporation, Tokyo, inaugurated a party called "Taito Information Technology (TIT)" by organizing operators who purchase Taito products in large quantities. At the start, it consists of 108 member companies, and Hiroshi Uchida, president of Yuei Co., Ltd., assumed office as chairman. This party is intended to have closer communications between Taito and the operators and hold a training meeting, etc.

Another party of this type is "S&G" group inaugurated some four years ago by Sega Enterprises, Ltd. Tokyo. "S&G" group has yearly held a training meeting more than once a year to achive closer communications with the member operators. It is recognized that, challenging this "S&G", Taito has brought "TIT" into being, though it is too late. Many of influential operators feel at a loss about grouping by major manufacturers, as they must join both. An influential operator deplores the situation, hoping for a better way.

NEC America Shows Its Handheld Vid At WCES '90

On the occasion of the Winter Consumer Electronics Show (WCES) '90 (January 6–9, Las Vegas, U.S.A.), NEC Technologies, Inc., Wood Dale, IL, unveiled the prototype of the color handheld video game. Since the product name is not yet determined, and the announcement was made at a private party held by NEC Technologies, it was not unveiled at CES' exhibition hall.

Prior to it, i.e. on November 1, 1989, NEC Information Systems, Inc., and NEC Home Electronics (U.S.A.) Inc. merged, becoming NEC Technologies, Inc. Its 8-bit home video game for U.S. market, "Turbo Grafx-16" was at first scheduled to be released from NEC Home Electronics, but actually released by NEC Technologies. The company has entered the American home videos market following Nintendo and Sega, and is going to advance into handheld videos, following Nintendo and Atari Corp.

Atari Games Unveiled "Klax" At ATEI '90

Some amusement videos and pinballs were unveiled at the ATE '90 (January 8–11, Olympia, London). "With all the bese amusement games now coming from Japan, it was no surprise at all to find them all so well displayed." – Mary Openshaw, our European Correspondent, has reported. We have translated her English report into Japanese and printed on this issue. Here, let's take aglance at what kinds of amusement games were unveiled at the ATEI '90.

Those not yet unveiled in Japan are "Klax" and "Badlands" of Atari Games, U.S., "TMHT (Turtles)" and "Allens" of Konami Industry, and "WGP" and "Casash" of Taito. "Turtles" is making a big hit in the U.S., and Europe, but Konami has no plan for shipment in Japan. The company also has not yet finalized shipment of "Alien". Taito intends to ship "WGP" at the end of February, but does not finalize "Casash" shipment. Atari Games expects that "Klax" will make a hit. "Badlands" was released in January in the U.S. in the form of kit.

All others seem to be those unveiled already in Japan. Relatively new games are Data East's "Vapor Trail", Capcom's "Final Fight" and "1941", Sega Enterprises' "Bloxeed", etc. SNK has announced forthcoming "Multi Video System".

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

超強力マシン、遂に発売

キャッチ・ザ・ハート ── TAITO

1 リミットポジション
順位は1周ごとにチェックされます。リミットポジションのマシンが1周した時点で、プレイヤーがリミット以下だった場合、そこでゲームオーバーとなります。リミットポジション以内の順位で3周を走り切れば完走です。

2 マップ
1周ごとの順位はマップに表示されます。

プレイヤーの表示　首位の表示

3 シフトパターン
シフトパターンは3タイプあり、選択ができます。
- ●ノーマル(1ダウン3アップ)
- ●レーシング(1アップ3ダウン)
- ●オートマチック

☆通信機能がオプションであります。

DX可動タイプ:2320(D)×1130(W)×1700(H)mm 消費電力.320W 重量:430kg 使用モニター:25インチ ▽95-3399 ※筐体の仕様・外観は、改良の為、予告なく変更する場合があります。

お城の宝物、あなたにあげる!

MoonCastle

ムーン・キャッスル

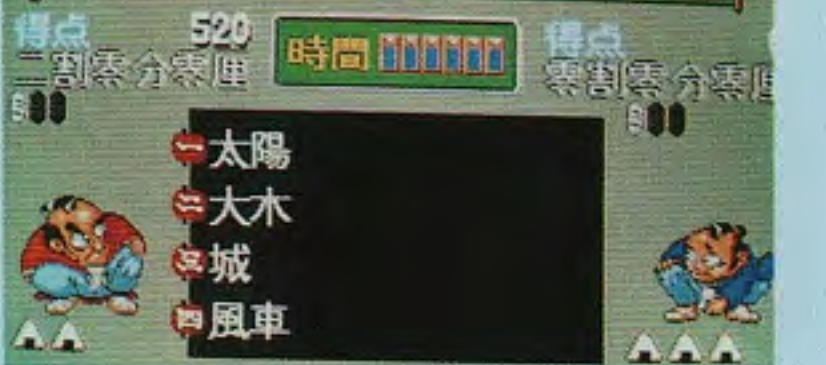
- ●同時に8人がゲームを楽しめる大型サイズのクレーン・ボックスです。
- ●装飾電球を250個使用。メリーゴーランドのように華やかな空間を創ります。
- ●景品を乗せたテーブルが回転するので、どのポジションからでも景品を狙えます。

横幅:2560mm　高さ:2340mm
奥行:2560mm　消費電力:1.3kW/AC100V

思わず熱中!! 対戦型の早押しクイズゲーム!!

クイズに答えて日本国中旅しちゃう、
対戦型のクイズ・ゲームです。

問、ローリング・ストーンズのヴォーカリストは?
一 ミック・タイガー
二 ミック・ジャガー
三 ミック・リッカー
四 ミック・ライオン

- ●テーブル・ゲーム。
- ●2Pダブルコンパネ。
- ●ラウンドは7ラウンド＋黄金の都10都市。

特約店			
㈱アミューズオリエント 03(940)3271	㈱総商 0564(24)2581	㈱ビスコ 03(554)0121	㈱タイトー直販課 03(222)4808
㈱カワクス 06(787)1881	名古屋ジューク㈱ 052(877)1144	㈱ユニックス 03(770)5881	その他各販売店
㈱ジーエム商事 03(766)9331	パサデナインターナショナル㈱ 0727(21)8830	リバーサービス 0942(32)7733	

株式会社タイトー　本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3　TEL:(03)222-4888(大代表)